

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOGGLE SITES*
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV YAYASAN PENDIDIKAN
AL HIDAYAH MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA T.P 2025/2026**

***THE EFFECT OF USING GOGGLE SITES BASED LEARNING MEDIA
ON THE SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV
STUDENTS OF YAYASAN PENDIDIKAN AL HIDAYAH
ON CHANGES IN THE FORM OF OBJECTS
IN THE T.P 2025/2026***

Siti Choyrani Bangun⁽¹⁾, Hotma Tiolina Siregar⁽²⁾, Hasni Suciawati⁽³⁾
Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Reangroad-Ngumban Surbakti No. 18 Medan,
Kode Pos 20132, Indonesia

Penulis Korespondensi : ⁽¹⁾ ranibangun757@gmail.com, ⁽²⁾ tiolinahotma@gmail.com
⁽³⁾ hasnisuciawati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026, (2) Hasil belajar siswa tanpa menggunakan Media pembelajaran Berbasis *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026, (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS materi Perubahan Wujud Benda kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimen Design menggunakan design *Nonequivalent control group design*. Sebelum kedua kelas diberi perlakuan berbeda terlebih dahulu kedua kelas diberikan tes awal yang memperoleh nilai rata-rata pre-test kelas IV A 38, dan nilai rata-rata kelas IV B 43,80. Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis diperoleh rata-rata post-test kelas IV A 80,3 kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* dan diperoleh nilai rata-rata kelas IV B 73,80 kelas yang menggunakan PPT berbantuan Canva. Terdapat pengaruh signifikan pada hasil belajar. Pengujian hipotesis menggunakan uji T, sehingga diperoleh data post-test kelas IV A dan kelas IV B yaitu $T_{hitung} = 2,17$ dan nilai $T_{tabel} = 2,02$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Media *Goggle Sites*

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) The learning outcomes of students taught using Goggle Sites media in the IPAS subject on the material of Changes in the Form of Objects in grade IV at the Al Hidayah Education Foundation in the 2025/2026 academic year, (2) the learning outcomes of students taught using PPT assisted by Canva in the IPAS subject on the material of Changes in the Form of Objects for grade IV at the Al Hidayah Education Foundation in the 2025/2026 academic year, (3) whether there is a significant effect of using Goggle Sites media in the IPAS subject on the material of Changes in the Form of Objects for grade IV at the Al Hidayah Education Foundation in the 2025/2026 academic year. This research is a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. Before the two classes were given different treatments, both classes were given a pre-test, which yielded an average pre-test score of 38 for class IV A and an average score of 43.80 for class IV B. Based on data analysis and hypothesis testing, the average post-test score for class IV A, which used Goggle Sites-based learning media, was 80.3, while the average score for class IV B, which used Canva-assisted PPT, was 73.80. There was a significant effect on learning outcomes. Hypothesis testing was conducted using the T-test, yielding post-test data for classes IV A and IV B of $T_{hitung} = 2.17$ and $T_{tabel} = 2.02$. It can therefore be concluded that Goggle Sites-based learning media had an effect on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject at the Al Hidayah Education Foundation in the 2025/2026 academic year.

Keywords: Student Learning Outcomes, *Goggle Sites Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 membutuhkan inovasi pembelajaran yang dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kemajuan pesat teknologi digital, proses pembelajaran tidak lagi bergantung sepenuhnya pada ceramah atau buku teks, tetapi memerlukan keterlibatan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Kenyataan ini juga ditekankan oleh UNESCO (2021), yang mendorong integrasi teknologi digital sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif, kolaboratif, dan relevan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Namun, dalam kenyataannya, kualitas hasil belajar siswa Indonesia, terutama dalam bidang IPAS, masih relatif rendah dibandingkan dengan standar internasional. Data dari *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) menunjukkan bahwa prestasi IPAS siswa Indonesia masih di bawah rata-rata global. Kondisi ini menegaskan kebutuhan untuk memperbaiki

strategi pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar sebagai landasan awal untuk menguasai konsep-konsep sains.

Di banyak sekolah dasar, pembelajaran IPAS masih konvensional, seperti ceramah dan latihan soal. Selain itu, rendahnya penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran digital disebabkan oleh keterbatasan guru dalam menguasai dan mengaplikasikan teknologi pembelajaran. Kurangnya pelatihan yang memadai menyebabkan banyak guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, yang membuat siswa menjadi pasif dan kurang berpartisipasi secara aktif selama belajar. Kondisi ini semakin memburuk karena minimnya motivasi belajar di rumah, di mana banyak siswa enggan mengulang materi setelah kegiatan belajar di sekolah. Padahal keberhasilan pembelajaran yang ideal bergantung pada pencapaian hasil belajar siswa yang berada di atas rata-rata KKTP dan menunjukkan peningkatan yang berkelanjutan setiap tahunnya. Hal ini hanya akan tercapai apabila siswa mampu mengikuti pelajaran dengan baik, guru mampu mengajar sesuai kebutuhan siswa di kelas, dan siswa memiliki kebiasaan belajar mandiri di rumah. Kurangnya keterlibatan aktif siswa di sekolah maupun di rumah menyebabkan pemahaman konsep jadi kurang mendalam dan hasil belajar sulit untuk mengalami peningkatan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 16 Agustus 2025 dengan wali kelas IV A (ibu Desi Novitasari S.PD) dan IV B (ibu Mila Karmila S.Pd) hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS, terutama pada materi perubahan wujud benda masih rendah. Konsep-konsep seperti mecair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim sering kali hanya diajarkan melalui penjelasan verbal atau gambar statis di buku teks. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut jika disertai dengan pengalaman nyata atau visualisasi. Kekurangan media pembelajaran berbasis interaktif membuat siswa sulit memahami proses perubahan wujud benda secara mendalam, sehingga mereka cenderung menghafal tanpa memahami maknanya. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang rendah, motivasi yang rendah, dan keterampilan berpikir kritis yang terbatas.

Tabel 1.1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas IV semester ganjil 2025/2026 di Yayasan Pendidikan Al Hidayah

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Nilai	Jumlah Siswa		Presentasi	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
IV A	24	80	< 80	10	14	42%	58%
IV B	23		> 80	12	11	48%	52%

Sumber : Guru wali kelas IV A dan IV B

Berdasarkan keterangan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa di Yayasan Pendidikan Al Hidayah masih belum maksimal. Sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah KKTP yang di tetapkan yaitu 80. Data dilihat dari keterangan tabel bahwa 47 siswa di kelas IV yang tuntas hanya 22 siswa dan yang belum tuntas 25 siswa. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pemahaman mereka tentang konsep IPAS belum memenuhi standar yang diharapkan.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi IPAS, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *Goggle Sites*. Platform ini mudah digunakan, gratis, dapat diakses melalui perangkat sederhana, dan memungkinkan integrasi teks, gambar, dan video.

Berdasarkan deskripsi di atas, bahwa rendahnya hasil belajar siswa, sifat abstrak materi tentang perubahan wujud benda, keterbatasan media pembelajaran berbasis interaktif yang digunakan guru, merupakan alasan kuat untuk melakukan penelitian ini. Berdasarkan hal inilah peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *Goggle Sites* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di Yayasan Pendidikan Al Hidayah pada materi perubahan wujud benda.

BAHAN DAN METODE

Menurut Sugiyono (2018:15) Metode kuantitatif adalah metode yang berdasar filsafat positivisme bertujuan menggambarkan dan menguji hipotesis yang dibuat peneliti. Menurut Creswell (2013), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan sistematis dan objektif dalam pengumpulan dan analisis data yang melibatkan penggunaan data numerik untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang valid dan andal tentang fenomena atau masalah tertentu. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Menurut Sugiyono (2020:45), penelitian quasi-eksperimental dilakukan karena peneliti tidak mampu mengendalikan seluruh variabel eksternal yang memengaruhi proses penelitian.. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2020:45). Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok yang dipilih tanpa melalui proses randomisasi, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok menerima pre-test dan post-test, tetapi hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026 pada tanggal 21, 22, dan 26 November 2025. Jenis penelitian ini adalah Quasi eksperimen design yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* terhadap hasil belajar siswa. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilaksanakan pre-test sehingga diperoleh rata-rata pre-test kelas IV A 38 dan kelas IV B 43,80. Setelah kedua kelas diberi pre-test, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran terhadap dua kelas. Kelas IV A selaku kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol diberi perlakuan berupa PPT berbantuan Canva.

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, kemudian peneliti membagikan soal post-test untuk dikerjakan siswa. Data hasil post-test yang terkumpul dari kedua kelas diperoleh nilai rata-rata post-test kelas IV A selaku kelas yang diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* yaitu 80,3 sedangkan hasil post-test kelas IV B selaku kelas yang diberi perlakuan berupa PPT berbantuan Canva adalah 73,80.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu di cari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026. Hal ini terbukti dari uji t pada taraf signifikan 5% diperoleh $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $2,17 > 2,02$.

Dari hasil pengujian yang diperoleh menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan demikian terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis *Goggle Sites* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Yayasan Pendidikan Al Hidayah Tahun Pelajaran 2025/2026

Berdasarkan uraian diatas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran berbasis *Goggle Sites* siswa dapat lebih memahami dan mengerti serta menarik minat belajar siswa untuk lebih semangat belajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara..
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. Paris: UNESCO Publishing.